magazine

PLaYerS

focus
i videogames ai tempi del corona virus

recensiti
- final fantasy VII remake
- resident evil 3
- motogp 20
- predator hunting grounds

magic world
Ikoria: Terra dei Behemoth

smartmania
Xiaomi Mi 10 e Mi 10 Pro
top di gamma in tutto e per tutto

edizione digitale

60 | maggio

LA LEGGENDA DELLA SPADA SACRA CONTINUA...

TRIALS of MANA™

DISPONIBILE ORA

WWW.TRIALSOFMANA.COM

© 1995, 2019, 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
TRIALS OF MANA IS A REGISTERED TRADEMARK OR TRADEMARK OF SQUARE ENIX CO., LTD. SQUARE ENIX AND THE SQUARE ENIX LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.
THE "PS" FAMILY LOGO AND "PS4" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC. NINTENDO SWITCH IS A TRADEMARK OF NINTENDO. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

PLAYERS

Pubblicazione informativa ongame network
n. 60 | maggio 20
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
Tel. 041 4165843 - 041 466732
info@gedistribuzione.com
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:
Francesco Tarquini
Marco Inchingoli
Jacopo Filisetti
Alex Campanelli
Valerio Turrini
Marco Grande Arbitro
Federico Baglivo

Carissimi Players,
eravamo veramente convinti di andare in stampa anche a costo di arrivare in negozio all'undici maggio ma sinceramente posticipare ulteriormente di una settimana ci è sembrato veramente troppo. Ed eccoci qui quindi con la seconda edizione in digitale che, per quanto il lavoro e l'impegno sia stati gli stessi, non è la stessa cosa.
Abbiamo anche adottato degli accorgimenti per il web che hanno ridotto il consueto numero di pagine, che tristezza.
E' nostro intendimento anticipare nel limite del possibile l'edizione di giugno in modo da tornare dai nostri lettori, in versione originale, il prima possibile.
Non vogliamo esprimerci in merito alle tempistiche della cosiddetta fase 2, criticate o condivise a seconda dei punti di vista ma una cosa è certa: sta diventando veramente dura.
Ormai sembra che siamo proprio agli sgoccioli della prima fase di emergenza, ci dicono che non sarà più come prima ma crediamo che a pochi piaccia come è stata fino ad adesso.
Il mercato ha subito un vero e proprio terremoto che ha coinvolto moltissimi titoli per quel che riguarda le date di uscita con la conseguenza, neanche malaccio, di un'estate senza precedenti, con un intasamento di uscite conditi da titoloni che, the last of us 2 su tutti, di cui non abbiamo memoria.
Sarà una estate senza E3 ma pazienza, non ci saranno tante altre cose a cui eravamo abituati. Ormai che al weekend c'era lo sport ce lo siamo dimenticati.
Speriamo di poterci riavvicinare a qualcosa che assomigli alla normalità, sempre tutelando la salute di tutti, quanto prima.
Ne abbiamo tutti voglia e bisogno.

EG

04 focus
i videogames ai tempi del corona virus

06 review
final fantasy VII remake

10 review resident evil 3

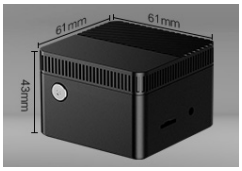
12 coming soon descenders

14 review
motogp 20

16 poster del mese

17 retrogaming streets of rage 2

18 calendario uscite

19 

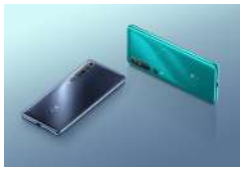
electronics
Chuwi LarkBox il più piccolo mini PC al mondo

20 fut strategy
top 11 bundesliga

22 review predator hunting grounds

24 magic world
Ikoria: Terra dei Behemoth

26 coming soon desperados III

28  smartmania
Xiaomi Mi 10 e Mi 10 Pro:top di gamma in tutto e per tutto

l'amore ai tempi del colera, titolo del romanzo scritto dal premio Nobel per la letteratura Gabriel Garcia Marquez nel 1985, è una delle assonanze più usate in questo periodo. Ai tempi del corona virus i videogames sono passati dall'essere demoni a diventare improvvisamente degli angeli.

La batosta che abbiamo preso, e chissà quando diverrà solo un brutto ricordo, è giunta inaspettata, ci ha colto impreparati così come è sempre successo nella storia. Chi si prepara all'arrivo di una nuova malattia? I virus, misteriosi micro organismi, popolano questo pianeta da molto tempo, si pensi che le prime forme di virus, parassiti delle prime cellule batteriche, sono apparsi sulla terra più tre miliardi e mezzo di anni fa mentre la prima specie assimilabile in qualche modo all'essere umano non è apparso sulla terra prima di 2 milioni di anni fa.
Sembra quasi che i virus vogliano talvolta riprendersi i loro spazi e vantare una sorta di diritto di anzianità.
Circa un secolo fa, per non scavare troppo nel passato, la "Spagnola" riuscì a fare più vittime della prima guerra mondiale appena conclusa e la storia è costellata di epidemie tragiche.
Oggi però il mondo è diverso, la globalizzazione non concede più zone dimenticate e se da un lato i progressi medico scientifici sono stai colossali, dall'altro si viaggia molto molto di più e la diffusione di malattie non risparmia più nessun angolo del mondo per quanto remoto sia.
Il mondo è diverso anche, e forse soprattutto, per le grandi aggregazioni e la vita sociale.
Una volta i concerti si davano a teatro e come pubblico avevano pochi cultori, non c'erano le discoteche, la movida, solo gli uomini andavano al bar la sera e nemmeno tutti.

Domani il mondo sarà ancora diverso: concetti come distanza sociale e tracciabilità si stanno insinuando e, anche se noi italiani siamo famosi per dimenticare tutto in fretta, questa ce la ricorderemo ancora per un bel po' di tempo.

E' verosimile che appena circolerà notizia di un qualsiasi focolaio in qualsiasi parte del mondo, scatteranno misure preventive immediate per cercare, forti della memoria dell'accaduto, di evitare l'evitabile.
Ci resterà dentro uno strano senso di insicurezza, mai provato prima, per cui ci verrà naturale evitare il contatto fisico ravvicinato.
Lo scenario evocato da molti racconti di fantascienza o film futuristi ce lo ritroveremo senza essercene accorti come "la nuova vita". Già la nuova vita, perché di questo si sta già parlando più o meno a sproposito.
In queste settimane si è letto e sentito tutto ed il contrario di tutto, come in ognuno di noi si cela segretamente un CT della nazionale di calcio, in ugual maniera abbiamo scoperto di essere virologi, economisti, statisti ecc.

eogames ai tempi del corona virus

Angeli e demoni

I videogames e la passione che ci accumuna per loro, sono stai spesso additati come un male sociale dalle generazioni passate, da chi non li ama o forse solamente non li comprende; alla fine sono i giocattoli moderni per i giovanissimi ed il nuovo hobby per i più grandicelli.
Non è assolutamente vero che isolano, anzi le community sono enormemente più vaste, i numeri in tal senso parlano chiaro, solo che strutturate e vissute in maniera diversa: al passo coi tempi e con i cambiamenti.
Prima c'era la partita al campetto poi, anche se con le restrizioni che ci saranno per un bel po' ce ne dovremo scordare, il torneo o semplicemente la partita di FIFA in negozio.
In ogni caso i videogames sono sempre stati ripresi quando l'uso era eccessivo a seconda di chi aveva da ridire.
Improvvisamente sono diventati quasi terapeutici: bene che i ragazzi rimangano a casa a giocare così si evitano i contatti sociali.

Non erano dei demoni prima e non sono diventati degli angeli poi, sono sempre e solo rimasti la nostra passione solo che abbiamo avuto molto più tempo per giocarci e con un alibi di ferro!

Le sorprese

Ovviamente lo sconquasso alla programmazione delle uscite è stato notevole anche se un po' il callo ce lo avevamo già fatto, le difficoltà degli apparati logistici al collasso e la chiusura temporanea dei negozi hanno generato una confusione senza eguali.
Basti pensare che alcuni titoli, Resident Evil 3 su tutti, sono usciti in Inghilterra e non in Italia per cui (al momento in cui scriviamo) non c'è ancora una data di uscita.
Già proprio in Inghilterra dove ci schernivano per le cautele che prendevamo e proclamavano non ben chiariti concetti di immunità di gregge, il resto è cronaca e non c'è certo da rallegrarsi per questo, è solamente che oggi siamo un pianeta estremamente interconnesso senza isole felici ed angoli remoti.
Il resto lo fa l'informazione o la disinformazione a seconda dei casi.
All'inizio del periodo di crisi, quando riguardava solo Cina, si è sentito più volte parlare eventuali ritardi dell'uscita delle nuove console per problemi di produzione visto che, ormai come qualsiasi cosa nell'immaginario collettivo, anche queste erano made in China.
Non si è più sentito nulla di concreto e non vuol dire certo che sia un bel segno ma ci piace pensare che la speranza è l'ultima a morire, che succederà il miracolo o più semplicemente si è dato aria ai denti con inutili allarmismi.
Sony ha rinviato a data da destinarsi il capolavoro che tutti attendavamo (oltre ad altri titoli) da molto tempo, già peraltro rinviato a febbraio con la differenza che la motivazione parla espressamente di motivi economici e non il solito ritornello del voler apportare le ultime migliorie per offrire un'esperienza di gioco straordinaria. E questo fa riflettere molto.
Probabilmente il comparto fisico è ancora troppo importante, rappresenta una fonte di introiti determinante per avere i budget che richiedono queste produzioni.
Se così non fosse, sarebbe uscito regolarmente il 29 maggio, ed avrebbe potuto fare a meno di mercati importanti tipo quello USA, dove la crisi ha un ritardo di circa un mese rispetto all'Italia.
Tanto loro hanno le connessioni veloci, si va di download e buonanotte al secchio.
Ma forse non è così e non lo sarà ancora per molto tempo visto che ci si accinge ad una nuova generazione di console.
In buona sostanza sono tutti felici di rivedere i ragazzi nei negozi seppur con le limitazioni a cui saremo soggetti perché i vostri acquisti nelle catene sono ancora vitali per avere produzioni che continuino ad entusiasmarci.

final fantasy VII remake

10 aprile
PS4
action
square enix
square enix

l'atteso r
del vasto prog

vi ricordate il boato del pubblico alla presentazione dell'E3 2015? Quando dopo una panoramica sui bassifondi di Midgar ci è stata mostrata una Buster Sword e l'iconica capigliatura di Cloud Strife e la successiva conferma che ciò che i fan volevano a gran voce da anni stava davvero per succedere.

Final Fantasy VII Remake era realtà, sarebbe arrivato non si sapeva bene quando e alla fine sono passati 5 anni da quel momento, ma finalmente è realtà. Le cose sono state poi chiarite con il passare del tempo, FF7 Remake non sarebbe stato un unico epico gioco bensì un progetto molto ampio che avrebbe richiesto moltissimo tempo per essere completato e infatti questo è solamente il primo capitolo di una serie che andrà a riprendere il capolavoro del 1997 e che ahinoi sarà piuttosto lunga.
Il gioco riprende l'intera parte ambientata a Midgar che nel titolo originale si poteva definire una sorta di prologo che al tempo durava circa 6 ore di gioco ma non vi preoccupate, FF7 Remake non dura affatto 6 ore anzi, per portarlo a termine abbiamo impiegato ben 30 ore di gioco e ci siamo dovuti lasciare alle spalle parecchie missioni secondarie e attività per farlo, altrimenti saremmo arrivati a 40-45 ore di gioco, una longevità incredibilmente alta per gli standard moderni.

Dal punto di vista narrativo Nojima ha ampliato enormemente il contenuto del titolo originale, concentrandosi molto sulla caratterizzazione dei personaggi secondari come Barret e anche gli altri componenti dell'Avalanche.

Sono state create e ampliate nuove connessioni e background narrativi appena accennati nell'originale, ma anche ampliando le fasi di gioco centrali grazie anche alla nuova impostazione del gameplay che come anticipato, abbandona il mondo dei classici JRPG con combattimenti a turni per trasformarsi in un action moderno con combattimenti in tempo reale. Sicuramente alcune scelte narrative non piaceranno ai fan visto che si discostano molto dall'originale, in particolare si è voluto dare una sorta di conclusione plausibile a questo primo capitolo senza lasciare l'amaro in bocca per aver giocato solamente il primo episodio, ma dando una sorta di finale al gioco. Inoltre alcune scelte sono state dettate dai tempi moderni visto che situazioni passate inosservate nel 1997 sarebbero state al centro di un polverone mediatico enorme nel 2020 (la scene di Cloud vestito da donna sono un chiaro esempio) e gli sviluppatori sono riusciti a rendergli giustizia, mantenendo la chiave ironica a volutamente a doppio senso, ma adattandole ai tempi moderni.

Se per la narrazione si è cercato di modificare il giusto mantenendo la tradizione del capitolo originale, per il gameplay invece è cambiato tutto, si è voluto stravolgere completamente l'impostazione di Final Fantasy VII e seguire le orme tracciate da Final Fantasy XV e proporre un gameplay action con elementi RPG di contorno.

Final Fantasy 7 Remake però non è un open world, avremo delle fasi più aperte dove potremo liberamente esplorare la zona, svolgere attività e missioni secondarie, visitare i negozi e trovare degli oggetti sparsi nella mappa, ma la maggior parte della narrazione si svolgerà in livelli chiusi e su binari a differenza dell'ultimo Final Fantasy.
Riguardo ai combattimenti, gli sviluppatori hanno fatto un buon lavoro mischiando elementi RPG e combattimenti in tempo

itorno a Midgar è solo l'inizio
etto final fantasy VII remake

reale moderni, lasciando invariata la gestione delle varie Spells e Abilities attraverso il menù in game che rallenta momentaneamente l'azione e ci permette di scegliere il bersaglio come accadeva nei classici Final Fantasy a turni, mentre ha affidato il combattimento fisico a suon di spada alle più moderne combo che caratterizzano gli action contemporanei. Cloud può cambiare il suo stile di combattimento al volo e scegliere tra uno più lento e letale e uno più bilanciato, potremo gestire schivate e parate in tempo reale e cambiare personaggio durante la battaglia. Ogni personaggio a nostra disposizione ha le proprie caratteristiche uniche da sfruttare contro i nemici, in particolare contro i boss, dove una buona tattica sarà fondamentale per vincere vista la difficoltà che giustamente aumenta andando avanti.
Sul lato RPG, Final Fantasy 7 Remake ci porterà ancora una volta a passare moltissimo tempo nei menù e nel sistema di personalizzazione e di progressione delle armi, piuttosto conservativo e fedele all'opera originale, con la differenza che ora le Materie applicate sulla spada saranno visibili in game e con l'introduzione di un interessante sistema di abilità legate a ciascuna arma e che una volta padroneggiate, potremo usarle con qualsiasi arma equipaggiata.
Dal punto di vista tecnico il Remake è ovviamente totalmente differente rispetto al titolo originale, ma mantiene una sorta di fedeltà con gli scenari e gli eventi che avevamo creato nella nostra immaginazione vedendo quel mucchio di pixel e fondali pre-renderizzati all'epoca della prima Playstation. Tante volte ci siamo sorpresi nel guardare una scena del gioco e dire "ma era proprio così anche 20 anni fa", ma sappiamo bene che era così solo nella nostra testa e qua il merito è tutto della direzione artistica del gioco che è stata capace di ricreare Midgar non come era, ma come l'hanno percepita i videogiocatori a suo tempo.
Per quanto riguarda la parte puramente tecnica, l'Unreal Engine 4 si comporta egregiamente e nonostante l'enorme mole di texture ad alta definizione e effetti particellari non perde mai un colpo e mantiene un framerate granitico anche nelle fasi più concitate. C'è qualche indecisione in alcuni dettagli, alcune texture a bassa risoluzione che stonano con il resto, ma non ci sentiamo di farne un caso.
Magistrale la colonna sonora di Uematsu e ottimo anche il doppiaggio e l'interpretazione dei dialoghi, mentre c'è da fare un appunto negativo alla localizzazione in italiano dei sottotitoli, totalmente slegati dal doppiaggio inglese. Avrebbe fatto comodo poter cambiare la lingua dei sottotitoli direttamente dal menù di gioco, ma non è possibile e perciò o impostate la lingua di sistema della vostra PS4 in inglese in maniera da cambiare i sottotitoli del gioco oppure impostate la lingua dei dialoghi in giapponese, così da dare un senso ai sottotitoli in italiano che pare siano basati sulla lingua giapponese.

Final Fantasy VII Remake non ha tradito le aspettative, si è presentato come un titolo di un livello altissimo che ci fa ben sperare per il futuro della saga e in particolare di questa serie di Remake che ci accompagnerà sicuramente per un bel po' visto che abbiamo appena iniziato la bellissima avventura di Cloud.

È una questi

Tutti i marchi sono dei legittimi proprietari

ione di gusti

STAR WARS

resident evil 3

3 aprile
PS4 XONE
action
capcom
capcom

un re
comun

l'ottima riuscita dell'operazione remake per Resident Evil 2 ha portato inevitabilmente a ingolosire i fan della serie e a chiedere a gran voce un remake anche dei successivi capitoli più iconici tra cui le avventure di Jill Valentine a Raccoon City.

Resident Evil 3: Nemesis però, non era a suo tempo un semplice sequel di Resident Evil 2 anzi, partendo come spin-off della serie mirava ad un approccio più action, pur mantenendo gli elementi di base survival del precedente capitolo.

Questo remake di Residente Evil 3 ovviamente mantiene la linea del suo predecessore, presentandosi come un gioco più action, con una mappa meno vasta e complessa di quella vista nel secondo capitolo e purtroppo si porta dietro le numerose critiche che già a suo tempo furono mosse nei confronti di Resident Evil 3: Nemesis.

Prima fra tutte la durata che se ai tempi faceva storcere il naso, oggi risulta essere insufficiente se rapportata a giochi simili. Resident Evil 3 guardando il timer integrato nel gioco lo abbiamo completato in circa 5 ore e come per Resident Evil 2, il timer non tiene conto delle cutscene e delle morti (che a difficoltà Estrema sono state parecchie), ma come per la versione originale del gioco il fattore rigiocabilità rimane alto visto che Resident Evil 3 va preso come una vera e propria sfida, che parte dopo la prima run del gioco quando sarà possibile sbloccare le difficoltà Incubo e successivamente Inferno.
L'avventura di Jill Valentine ci porterà in una rinnovata versione di Raccoon City che gli sviluppatori hanno notevolmente snellito e reso più al passo con i tempi. A differenza di Resident Evil 2 l'esplorazione della mappa è limitata e poco appagante, alcune aree sono assenti ingiustificate rispetto all'originale RE 3: Nemesis e nel complesso gli sviluppatori sembrano aver snellito troppo i contenuti del gioco che creavano più tensione, primo fra tutti il Nemesis.
Non vogliamo fare spoiler sulla trama del gioco, ma se all'inizio il Nemesis si presenta come una versione pompata del Tyrant, la tensione che trasmette va a sciamare nel corso del gioco e successivamente a determinati eventi diventerà trascurabile. Inoltre l'abbondanza di munizioni disponibili nella mappa rende il tutto molto più semplice senza costringerci a dover fare economia di colpi.
Ovviamente saremo sempre obbligati a scendere a compromessi con lo spazio a nostra disposizione nell'inventario, che anche una volta ampliato al massimo ci costringerà sempre a dover fare delle scelte e a rinunciare a qualcosa, ma nel complesso Resident Evil 3 essendo un gioco molto meno punitivo rispetto a RE 2, la scelta sarà fata più a cuor leggero.

Il gameplay è di altissimo livello e figlio dell'ottima formula che abbiamo trovato in Resident Evil 2 e che hanno reso famosa questa storica saga.

I movimenti di Jill sono lenti e macchinosi, sarà obbligatorio per noi tenerne conto per evitare di ritrovarci circondati dagli zombie che come da tradizione, sono molto resistenti e ostici da affrontare.
Ad aiutarci è stato introdotto un coltello indistruttibile che causa sì meno danni rispetto a quelli usa e getta che dovevamo crearci in Resident Evil 2, ma avendo un uso senza limitazioni ci verrà in aiuto per

make poco ispirato ma che que diverte e convince i fan

evitare di sprecare munizioni nonostante il danno sia ridotto rispetto ai coltelli di RE 2. Altra importantissima meccanica che è stata rivista in Resident Evil 3 rispetto a RE 3: Nemesis è la schivata che chi ha giocato il titolo originale ricorderà come praticamente inutile.
Ai tempi la schivata risultava imprecisa e quasi pericolosa per la nostra povera Jill, mentre in questo remake è stata migliorata e resa una meccanica centrale del gameplay, anche troppo a dire il vero. La schivata in Resident Evil 3 è un comando potentissimo, che se usato con il giusto tempismo ci rende praticamente imprendibili e una volta padroneggiato il timing e le situazioni in cui sfruttarla al meglio, saremo automaticamente portati ad abusarne. Per il resto come sempre scordiamoci alcun aiuto alla mira, il puntatore laser di Jill risulta essere parecchio ballerino e segue i nostri movimenti perciò sarà vitale imparare a conviverci e scegliere il momento giusto per premere il grilletto e dovremo anche allenare l'occhio a riconoscere al volo le possibilità di interazione con l'ambiente, che ci potranno salvare la vita in più di un'occasione.
Potremo sparare ai barili esplosivi sparsi per la mappa per far esplodere gli zombie vicini oppure usare i generatori per stordirli e rallentarli.
Il gameplay volutamente macchinoso riesce a tenere l'adrenalina alta soprattutto nelle prime fasi di gioco, dove dobbiamo abituarci alle meccaniche e dove la direzione artistica e il level design brillano e ci tengono incollati allo schermo. Inevitabilmente la tensione si allenta andando avanti nel gioco, sia perché le meccaniche ormai le padroneggiamo, sia perché purtroppo la cura nel level design va a scendere lievemente, per poi riprendersi verso il finale.
Oltre alla campagna, la novità del gioco è anche la modalità online REsistance, che consiste in una sorta di Gioco di Ruolo dove 4 persone devono fuggire dall'area e una persona funge da dungeon master e schiererà contro i sopravvissuti i letali pericoli di Raccoon City.
Sicuramente la modalità risulterà particolarmente divertente in gruppi di amici, ma dubitiamo che possa spiccare il volo nel mondo del multiplayer competitivo.
Lato tecnico ineccepibile, il lavoro fatto dagli sviluppatori in Resident Evil 3 è egregio e al pari del già ottimo risultato ottenuto nel precedente capitolo, l'engine si comporta bene in ogni situazione e non abbiamo rilevato alcun calo di framerate durante la nostra avventura.
Per quanto riguarda il comparto audio è da segnalare la presenza del doppiaggio in italiano, di buon livello e piacevole.

Resident Evil 3 è inferiore al precedente gioco sotto molti punti di vista inutile negarlo, ma c'è da considerare che la base di partenza era molto diversa e se dobbiamo valutare il remake rispetto al titolo originale, il lavoro fatto è sicuramente promosso nonostante non sia stato al 100% fedele.

16 giugno

descenders

una versione moderna di uno sport estremo

Dagli sviluppatori di Action Henk, Descenders è un downhill freeride estremo per l'era moderna, con mondi generati proceduralmente dove i tuoi errori hanno conseguenze reali.
Porterai la tua squadra alla gloria e diventerai il prossimo leggendario Descender?
- Mondi generati proceduralmente: affronta salti, inclinazioni e discese diverse in ogni partita
- Controlli Freestyle: controlla ogni minimo movimento del tuo personaggio, con un motore fisico approfondito realizzato per whip e scrub perfetti.
- Rogue-Bike: guadagna mutatori speciali ogni volta che giochi e scopri quali abilità funzionano meglio per il tuo stile di guida
- Fatti una Reputazione: un fornito sistema online di Reputazione ti permette di mostrare di che pasta sei fatto ed ottenere nuove bici ed oggetti
- Colonna sonora dedicata: abbiamo stretto una partnership con l'etichetta di "drum & bass" Liquicity per offrirti la migliore colonna sonora possibile per le tue derapate in montagna
- Diventa il prossimo Descender: riuscirai a completare tutti i mondi di gioco in una sola volta ed unirti ai leggendari Descender?
"Siamo estremamente entusiasti di lavorare con Sold Out per le versioni fisiche di Descenders," ha affermato Mike Rose, Company Director presso No More Robots. "I nostri giocatori ci hanno implorato per un'edizione fisica da un po 'di tempo, quindi lavorare con Sold Out per una distribuzione al dettaglio in tutto il mondo, permetterà essenzialmente di realizzare un sogno di lunga data per tutti noi."
"Descenders è un fantastico titolo che i giocatori su piattaforme digitali adorano, quindi siamo entusiasti di collaborare con No More Robots per pubblicare le edizioni fisiche su PS4 e Nintendo Switch," ha aggiunto Garry Williams, CEO presso Sold Out.
L'impronta di gioco è chiara sin da subito e il motto è "Fare poche cose, ma farle bene". Questa massima vale un po' per tutto: il sistema di guida è senza troppi fronzoli, si basa soprattutto sui riflessi e Descenders è sinonimo più di velocità che di tecnica.
In questo quadro una grande mano la danno l'OST elettronica ed incalzante e il comparto grafico buono, ma soprattutto in grado di fornire gli indispensabili 60 frame al secondo.
La facilità dei comandi non significa che già dopo pochi minuti tutte le carte siano rivelate sul tavolo e, al contrario, occorre parecchio allenamento per gestire al meglio i salti effettuati con l'analogico destro e le evoluzioni da compiere con il sinistro, a cui si sommano poi altre varianti tramite la pressione dei dorsali.
Difficile utilizzare la parola divertente per descrivere un gioco, ma nel caso di Descenders forse si tratta del termine migliore: ogni cunetta, ogni cresta, ogni duna era come una sirena che mi ammaliava e suggeriva – spesso malignamente – di provare a fare un doppio backflip o di saltare mollando il manubrio.
Alle volte l'atterraggio è morbido, altre volte si viene scagliati a decine di metri di distanza, ma la natura arcade è decisamente permissiva, finire fuori pista non significa affatto sconfitta e, anzi, spesso queste strade sono implicitamente suggerite in un'ottica quasi da open world.
Lo scopo del gioco non è infatti arrivare per primi tagliando il percorso in linea retta, quanto riempire la discesa di spericolate evoluzioni e vedere così aumentare la propria reputazione e ottenere delle sponsorizzazioni.
Nella sua semplicità il sistema funziona alla grande ed è in perfetta simbiosi con la struttura delle piste, generate in modo procedurale.
La creazione casuale è sia croce che delizia, come sempre: ogni discesa è unica e non si sa mai cosa aspettarsi dopo la prossima rampa, che sia un salto, una balla di fieno che rotola o addirittura un castello diroccato.
Ci sono però casi in cui la sorte gioca a sfavore: ogni tracciato è identificato da un livello di difficoltà per pendenza, acrobazie e curve, ma non sempre questi valori rispecchiano la realtà e può capitare così che alcune discese si rivelino delle tranquille scampagnate o, al contrario, inferni da cui è impossibile uscirne con le ossa intere.

Gioca a più non posso con la nuova formula

PLAY&REPLAY

ABBONAMENTO MENSILE

9.90* €uro

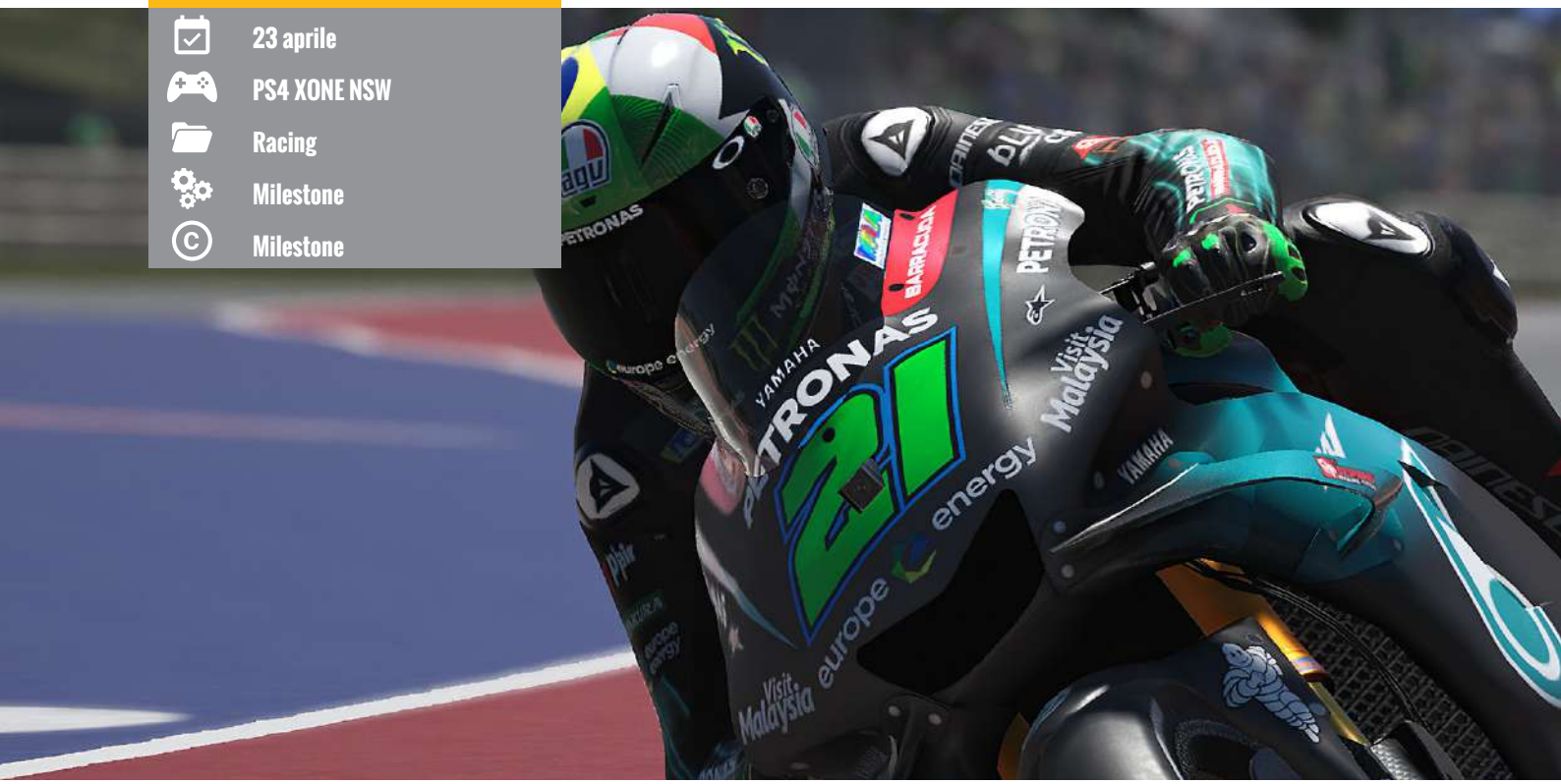
Gioca per un mese tutti i games usati col bollino giallo, l'ultimo che hai giocato rimane tuo!

Cerca in negozio i games usati col bollino giallo, col tuo abbonamento mensile puoi giocarli tutti !!!

* costo attivazione €uro 5 da sostenere solo alla sottoscrizione dell'abbonamento
Iniziativa valida negli store aderenti, l'assortimento dei games a disposizione è a discrezione del punto vendita

motogp 20

23 aprile
PS4 XONE NSW
Racing
Milestone
Milestone



tra interessantissime novità e importanti conferme, ritorna il consueto appuntamento annuale con il videogioco ufficiale della MotoGP. Scopriamo insieme come se la cava l'ultima fatica di casa Milestone.

Seppure l'attuale stagione della MotoGP si trovi ancora in standby a causa della pandemia di coronavirus che ha colpito il mondo intero, lo stesso non si può dire per la controparte videoludica. Di fatti, grazie alla sua consueta uscita annuale, lo studio di sviluppo milanese Milestone ha recentemente pubblicato la nuova versione del suo racing game "di punta", MotoGP 20, dedicato al grande circus del motomondiale. Mantenendo intatta gran parte dell'ottima base sviluppata e raffinata nel corso degli anni e migliorata con il precedente capitolo della serie, Milestone ha ulteriormente impreziosito la formula aggiungendo interessanti novità che vanno ad ampliare, nonché a migliorare ancora una volta, l'ormai rodatissima formula di gioco. Allora prepariamoci come si deve all'analisi: prima dentro, gas a martello e andiamo!

La prima, grande, novità di questa edizione risiede senza dubbio nel miglioramento della modalità Carriera, già introdotta dai capitoli precedenti del racing game della casa di sviluppo milanese.

In MotoGP 20, Milestone ha deciso di migliorare il proprio prodotto introducendo delle meccaniche di gameplay di tipo gestionale, in modo da rendere l'esperienza di questa fondamentale modalità quanto più fedele possibile alla realtà. Ma partiamo dall'inizio e procediamo con ordine. Innanzitutto, la modalità Carriera si articola su un calendario che conta un numero di cinquantadue settimane totali. In questo periodo di tempo verranno ovviamente svolti i vari weekend di gara, composti dalle sessioni di Free Practice, Qualifiche 1 e 2, Warm up e Gara.
Per ognuno di questi weekend possiamo anche decidere a che sessioni partecipare, e possiamo farlo agendo semplicemente sul selettore che attiva o disattiva la determinata sessione. Ma prima di imbarcarci nel lungo cammino alla scalata della classifica del motomondiale, MotoGP 20 porta il giocatore a scegliere manager e team con cui gareggiare.
Come avrete intuito, infatti, il nuovo titolo di Milestone aggiunge sia l'appena citata figura del manager sia, come se non bastasse, anche il capo ingegnere e il telemetrista.
Queste figure sintetizzano egregiamente le meccaniche gestionali di cui si parlava poc'anzi, in quanto sarà poi compito dei giocatori gestire queste figure, scambiandole o aggiungendone di nuove, per far rendere al meglio il proprio team sia in termini di risultati gara, sia in termini di sviluppo della propria moto. Non solo, il manager fungerà da vero e proprio procacciatore di contratti, proponendo ai giocatori, settimana dopo settimana, nuove possibilità in termini di team tra cui, eventualmente, anche il potenziale salto di categoria qualora si decidesse di partire dalla Moto 3 o dalla Moto 2.
Durante i momenti in pista, invece, Ingegnere Capo e Telemetrista proporranno una serie di test sul percorso, che variano dalla percorrenza al ritmo gara, al giro veloce. Una volta completati con succes-

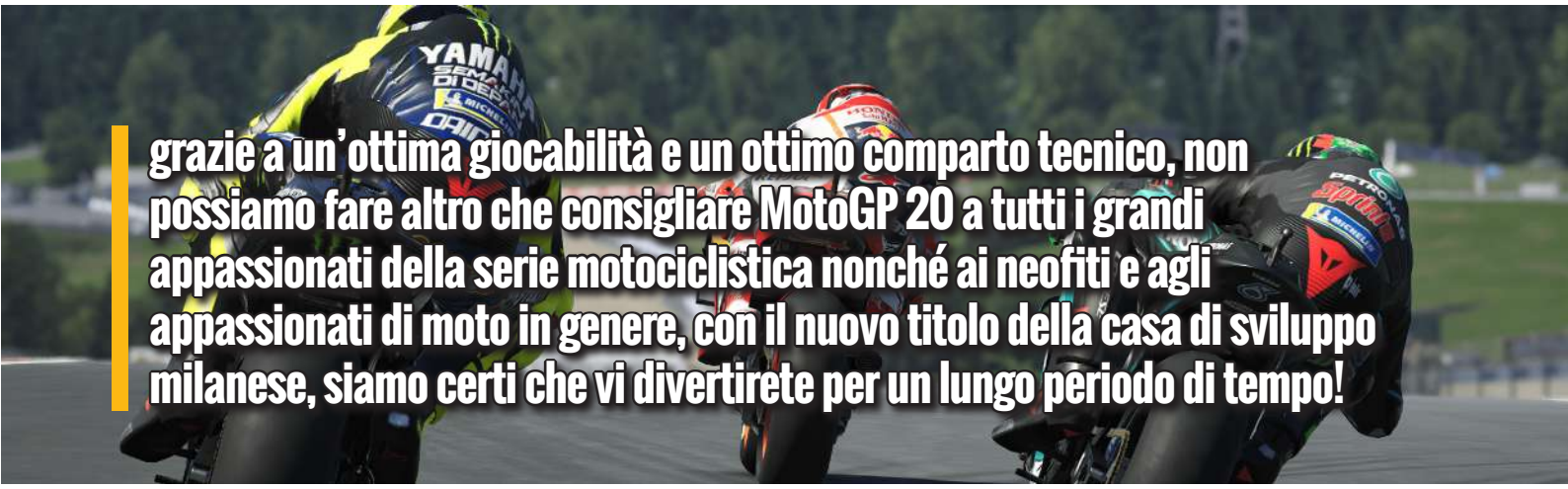
tutti in piedi sul divano c'è MotoGP 20

so questi particolari test, si otterranno dei punti che sono poi spesi nelle varie aree di sviluppo della propria moto. Decisamente un menu interessante, capace di soddisfare sia i palati più fini, sia tutti quei neofiti che si avvicinano per la prima volta al titolo. Per questi ultimi, Milestone ha ulteriormente raffinato l'enorme mole di opzioni che permettono una personalizzazione pressoché completa dell'esperienza di gioco, trovando il giusto equilibrio tra quanti desiderano un gioco più accessibile e meno punitivo, a quanti, invece, si aspettano di trovare una simulazione fatta e finita, capace di tenerli incollati allo schermo tra una piega e l'altra, nonché di offrire loro una nuova tipologia di esperienza e-sportiva ai professionisti degli eSports. Chiudiamo parlando anche dell'aspetto tecnico del titolo. Anche per questa versione Milestone ha utilizzato Unreal Engine, e il motore di gioco dobbiamo ammettere che mostra decisamente i muscoli, in particolar modo nei modelli delle moto, riprodotti fedelmente in ogni loro singola parte, dalle livree ai singoli dettagli. Leggermente sottotono, invece, i modelli umani presenti in-game, principalmente per una limitata differenziazione degli stessi.

Nulla da eccepire sul fronte degli effetti grafici, come ad esempio può essere la pioggia, tantomeno sul fronte della fisica del motore di gioco, sempre molto fedele al grado di realismo impostato.

Menzione d'onore per l'audio, che resta di buon livello e viene condito dall'effervescente telecronaca di Guido Meda, che farà sovente capolino con delle frasi divenute ormai dei veri e propri tormentoni, nonché dei veri e propri marchi di fabbrica.

Ottima anche la consueta offerta in termini di modalità: ad affiancare la già citata e longeva modalità Carriera troviamo le classiche modalità che permettono di affrontare gare singole o, anche, i time attack. MotoGP 20 rinnova e migliora sotto ogni punto di vista il precedente episodio della serie dedicato al campionato mondiale di moto, aumentando il valore della propria offerta ludica grazie all'introduzione di meccaniche di tipo gestionale che porteranno i giocatori a passare ore e ore di tempo alla ricerca della soluzione migliore.



grazie a un'ottima giocabilità e un ottimo comparto tecnico, non possiamo fare altro che consigliare MotoGP 20 a tutti i grandi appassionati della serie motociclistica nonché ai neofiti e agli appassionati di moto in genere, con il nuovo titolo della casa di sviluppo milanese, siamo certi che vi divertirete per un lungo periodo di tempo!

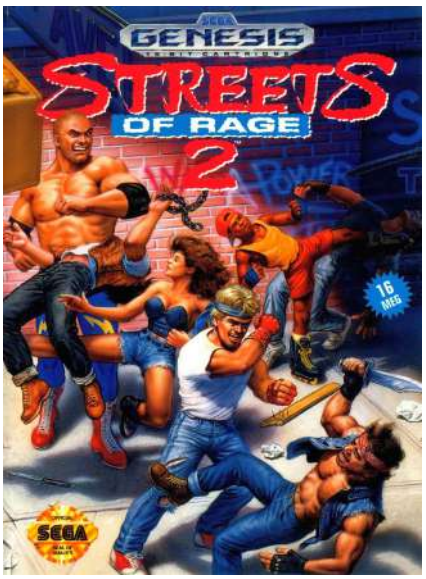
PLAYERS

ATLAS
CHILDREN OF THE VAULT
WHAT ABOUT THE CHILDREN OF THE VAULT
JOIN

1993

streets of rage 2

pronti a scendere in strada a pugni uniti?



Mega Drive, Master System, Game Gear

picchiaduro

SEGA

SEGA

In questo nuovo numero abbiamo preso di mira una vecchia gloria del Mega Drive da poco tornata su console moderne con il suo quarto capitolo, stiamo parlando di Streets of Rage 2.
Ambientazioni da ghetto urbano, criminali di ogni genere che popolano le strade, esperimenti tecnologici, mosse spettacolari e "botte" a non finire: questo è Streets of Rage. Ma perché il 2? Semplicemente perché nella trilogia classica il secondo è considerato il più e il più iconico.
Ma andiamo ad analizzarlo nel dettaglio.
Streets of Rage 2 è nato nel 1993 su Sega Mega Drive, poi portato sulle principali console Sega dell'epoca tra cui la portatile Game Gear.
Il gioco è quello che in gergo viene chiamato un beat'em up, ovvero un picchiaduro a scorrimento; in parole povere un gioco dove picchiare chiunque vi si trovi davanti mentre si cammina tra gli scenari di gioco. Non era certo un genere innovativo, ce n'erano dì esponenti del genere, eppure la serie si è fatta notare parecchio.
Ma cos'aveva di così speciale questo Streets of Rage 2? Beh partiamo dal combattimento.
Questo secondo capitolo proponeva un gameplay più profondo con combo, diverse mosse speciali e personaggi diversificati, insomma era più divertente da giocare.
I personaggi proponevano quattro diverse scelte: Axel un lottatore bilanciato in grado di scatenare un uppercut fiammeggiante; la velocissima Blaze che pecca però in potenza; il devastante wrestler Max, in grado di effettuare diverse prese e dotato delle mosse più potenti del gioco; infine c'è Skate un ragazzino sui pattini con mosse articolatissime e super veloce anche se estremamente debole in fatto di resistenza.
Streets of Rage 2 vantava inoltre di una gran varietà di nemici, diversi boss, più livelli e infine la modalità duello.
Questa nuova introduzione permetteva di scegliere un personaggio e combattere in scontri uno contro uno con i propri amici. Una vera ventata di novità per la serie e per il genere stesso.
Ma c'è ancora un elemento che rendeva e rende tutt'ora questo titolo così bello: la colonna sonora. In molti sottovalutano il sonoro nei videogiochi, ma in realtà svolge un ruolo molto importante perché enfatizza l'esperienza di gioco, e la soundtrack di Streets of Rage 2 lo fa in maniera egregia.
I beat elettronici di Yuzo Koshiro sono diventati memorabili e rendono alla perfezione l'atmosfera urbana del gioco gasando al tempo stesso il giocatore.
Un'esperienza che va assolutamente gustata e di questi tempi buttar giù lo stress a suon di pugni virtuali non fa sicuramente male. Recuperate e provate Streets of Rage 2, non ve ne pentirete. Magari poi vorrete giocare anche al nuovo Streets of Rage 4.

PlayerS
calendario uscite

15

racing

18

rpg

19

action

22

azione

22

azione

22

racing

22

azione

28

azione

29

arcade

29

azione

29

azione

29

azione

29

azione

29

rpg

29

rpg

maggio

Chuwi LarkBox il più piccolo mini PC al mondo

una soluzione di dimensioni molto ridotte, paragonabile ad una mela, equipaggiata di un processore Intel Celeron e 6 GB di RAM in grado di riprodurre contenuti 4K

Se Raspberry ha dato il via ad una serie di incredibili progetti per quanto riguarda la costruzioni di piccoli dispositivi di media streaming estremamente duttili, Chuwi LarkBox porterà la potenza di un mini PC su processore Intel nei salotti di tantissimi utenti.
Chuwi LarkBox è il più piccolo mini-PC al mondo in grado di riprodurre contenuti in 4K.
Il dispositivo nasce per essere trasportato con semplicità ed essere utilizzato in una moltitudine di scenari.
Compatibile con il sistema di aggangio VESA, LarkBox può essere appeso dietro monitor e TV oppure essere più semplicemente appoggiato sulla scrivania.

Box estremamente sottile stile Apple
Le dimensioni sono di 61*61*43mm, leggero e facile da trasportare.
Potente Intel N4100
Efficiente e con Prestazioni adeguate, migliora l'efficienza in ufficio e nello studio.
Esperienza Incredibile per il 4K

La Grafica UHD 600, decodifica i contenuti 4K in modo fluido, creando un'esperienza coinvolgente nei contenuti audio e video.
Ram da 6GB LPDDR4 e disco 128GB ROM
Dotato di 6GB di Ram LPDDR4, il multitastking sarà fluido e le applicazioni sempre pronte. L'unità interna da 128GB permette grande versatilità, anche grazie all'ulteriore espandibilità.
La perfezione dell'interfaccia ecologica
Dotato di 2 porte USB-A, Type-C, HDMI, Jack Audio 3.5mm, Bluetooth 5.0 e Wi-Fi, permette grandissima versatilità.
Dissipazione del calore Attiva
Il raffreddamento silenzioso consente al PC di lavorare in modo continui. Il piccolo corpo con gli accorgimenti tecnologici, rilascia attivamente il calore all'esterno.
Non sono ancora disponibili informazioni sulla data del lancio ed il prezzo.

top 11 bundesliga

Torniamo su queste pagine con un 11 targato Bundesliga abbastanza insolito, che non sfrutta la velocità sulle ali dei vari Sancho, Coman e Gnabry, bensì cerca di valorizzare i tanti centrocampisti di qualità presenti nel campionato tedesco.
Tra i pali schieriamo il miglior Neuer degli ultimi anni, in versione Flashback, che gli avversari troveranno davvero frustrante; qualora non abbiate completato la sfida a lui dedicata, ripiegate sulla sua controparte SIF o sull'interessante Gulacsi TOTS.
Al centro della difesa EA ci ha finalmente regalato una versione potenziata di Lucas Hernandez, già ottima la sua carta base, gli affianchiamo il recentissimo Mukiele TOTS, mostruoso nei contrasti e anche nel gioco aereo grazie al suo 99 in elevazione.
Sull'out di destra non potete prescindere da Mbabu: vero e proprio bug per facilità di corsa, fisicità e abilità nell'1 contro 1, il terzino del Wolfsburg non teme avversari e potrebbe addirittura migliorare qualora dovesse riprendere l'Europa League.
Nel malaugurato caso in cui non ve lo siate assicurato tramite l'obiettivo, potete ripiegare su Danny Da Costa FUT Birthday o sul Lainer ottenibile completando le SBC della Bundesliga.
Completa il reparto l'affidabile Schulz Winter Refresh. Davanti alla difesa non ci affidiamo a un vero e proprio incontrista, meglio un all-arounder come Goretzka 88, affiancato da due mezzali molto offensive schierate a piede invertito, Dani Olmo Future Stars e Havertz FUT Birthday, mentre il vertice alto del rombo è Reus Headliner, rifinitore e nel contempo incursone.
In avanti non può che esserci Timo Werner POTM, facilmente sostituibile con le sue versioni leggermente meno letali, gli affianchiamo non Haaland ma Robert Lewandowski Headliner, implacabile finalizzatore ma anche eccellente suggeritore qualora decidiate di applicargli lo stile intesa Catalizzatore, che inoltre porterebbe a 98 la sua velocità.
Tutti i giocatori dalla metà campo in su hanno 4 stelle piede debole, in modo da permettervi da andare in gol un po' con chiunque e da ogni posizione.
Alla prossima, con le tante nuove uscite del Team of the Season So Far!

rating	90
chemistry	100
att	93
mid	89
def	87
pac	90
sho	76
pas	83
dri	87
def	67
phy	81

NUOVE FIGURES IN ARRIVO

PRENOTA ORA !!!

* alcuni articoli sono in tiratura limitata, richiedi info nel tuo punto vendita

predator hunting grounds

24 aprile
PS4
FPS
IllFonic
Sony

se può essere

A distanza di qualche anno da Friday the 13th, loro prima fatica videoludica, gli sviluppatori di IllFonic ci propongono un nuovo videogioco incentrato sull'iconica figura del Predator.

IllFonic deve avere una passione sfrenata per i film horror/fantascientifici degli anni ottanta.
Il loro primo lavoro, Friday the 13th, uscito già da qualche tempo dopo una trionfante campagna Kickstarter, ha sancito la definitiva consacrazione di questi talentuosi sviluppatori nel mondo della game industry.
Il gioco dedicato alla figura dell'assassino Jason Vorhees riuscì ad entrare presto nel cuore dei videogiocatori grazie ad una formula di gioco interessante che ereditava buona parte delle meccaniche di quello che potremmo definire il "fratello maggiore", quel Dead by Daylight uscito giusto l'anno prima.
Oggi, dopo il successo ottenuto grazie al celebre serial killer armato di machete e maschera da hockey, è il turno di un'altra, iconica, figura della cinematografia horror/sci-fi degli anni ottanta.

Predator, l'alieno cacciatore, vero e proprio co-protagonista della pellicola cult degli anni ottanta diretta da John Mc Tiernan assieme ad Arnold Schwarzenegger, ha saputo generare un grande seguito ed un grande successo. Grazie alla trama della pellicola, nonché alla peculiare caratteristica dello stesso Predator, era quindi lecito aspettarsi un titolo videoludico che sfruttasse questi elementi.

La somma di tutto ciò si traduce in Predator: Hunting Grounds: vediamo assieme come se la cava il nuovo titolo di IllFonic.
Come dicevamo, la formula di gioco di Predator: Hunting Grounds è grosso modo la medesima che possiamo trovare in Friday the 13th, con l'aggiunta di qualche interessante novità.
Il nuovo titolo IllFonic è concepito per essere un multiplayer asincrono, dove un giocatore interpreta il guerriero Yautja e gli altri quattro vestono i panni di soldati d'elite appartenenti ad una squadra d'assalto.
Ogni fazione del gioco ha obiettivi diversi: ad esempio, chi giocherà nei panni del Predator dovrà dapprima individuare la posizione della squadra d'assalto e poi procedere all'eliminazione dei suoi membri, mentre questi ultimi avranno il compito di portare a termine diversi compiti per poter poi abbandonare la mappa di gioco con l'elicottero e, di fatto, vincere la partita.
Oltre a questi due giocabili, in gioco ci sarà anche un terzo gruppo, controllato dall'intelligenza artificiale, che attaccherà tanto il Predator quanto i soldati, dando filo da torcere ad entrambi e donando varietà all'intera struttura ludica.
Struttura che vede la presenza, principalmente, di due modalità: il tutorial, affrontabile per prendere dimestichezza con il gameplay del titolo, e la modalità multiplayer, vero cuore pulsante del gioco di IllFonic, e capace di intrattenere e divertire sia gli appassionati della figura del Predator, sia quanti cercano un'esperienza online diversa dal solito.

La peculiare struttura di gioco, infatti, tende a differenziare enormemente

e ferito, può essere ucciso!

il gameplay di una fazione piuttosto che di un'altra, obbligando i giocatori ad approcciare le partite in maniera differente.

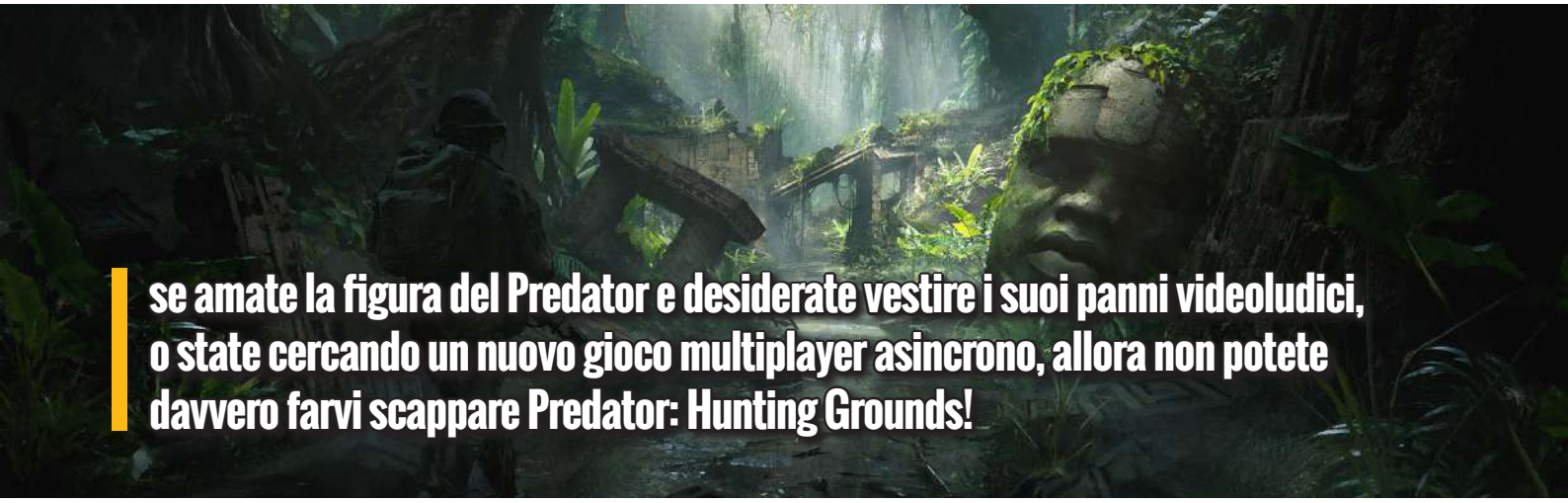
Quanti si troveranno a giocare nei panni del minaccioso alieno, avranno si accesso ad una buona serie di gadget tecnologici, come ad esempio la celebre tuta dell'invisibilità, o il caschetto con visore termico o, ancora, potranno contare sullo sfruttamento delle incredibili doti atletiche del Predator, capace di fare Predkour – così viene chiamato in-game – tra gli alberi presenti nelle mappe di gioco, ma di contro si ritroveranno a giocare da soli contro una lunga serie di avversari, e saranno obbligati, di fatto, ad approcciare le partite in maniera molto cauta, per non dire del tutto stealth.

Discorso diverso, vale a dire l'esatto contrario rispetto a quanto visto per Predator, per la gestione del gameplay di chi si ritrova a giocare nel gruppo dei soldati d'elite.

Questi ultimi, a differenza dell'alieno che li caccia, avranno accesso ad un arsenale di armi di prim'ordine, e non saranno vincolati nel giocare necessariamente in modalità furtiva per poter vincere la partita, bensì potranno optare per una tipologia di gioco del tutto diversa.

Parlando dell'aspetto tecnico di Predator: Hunting Grounds, ci troviamo di fronte ad un gioco decisamente ben fatto e divertente da giocare. I comandi sono sempre reattivi e anche il feedback delle armi da fuoco presente in-game è di notevole fattura. I modelli dei personaggi sono nella norma, anche se è chiaro come molte delle risorse siano state utilizzate per una modellazione con i controfiocchi dell'alieno Predator, che risulta essere ben realizzato, fedele e minaccioso quanto basta. In definitiva, Predator: Hunting Grounds è un gioco immediato, pieno zeppo d'azione e divertente.

La peculiare unione di PVE e PVP permette al gioco di essere, ad ogni partita, sempre piacevole e ricco di spunti, donando al giocatore partite difficilmente noiose o poco interessanti.



se amate la figura del Predator e desiderate vestire i suoi panni videoludici, o state cercando un nuovo gioco multiplayer asincrono, allora non potete davvero farvi scappare Predator: Hunting Grounds!

ondate di mostri giganteschi

l'emergenza COVID-19 ha portato dei cambiamenti anche nelle uscite di Magic the Gathering, ma la voglia di giocare rimane sempre la stessa!
La nuova espansione "Ikoria: Terra dei Behemoth" è stata rilasciata online nel mese di aprile 2020, ma in versione cartacea viene rilasciata solo il 15 maggio

L'espansione è composta da 274 carte, più 111 carte provenienti dai prodotti collegati. Tra questi, ricordiamo: la mini-espansione "Godzilla Series Monster Cards" (crossover con i kaij della Toho Company Ltd) e "Commander: Ikoria" (nuovi deck dedicati appositamente per il Commander).
L'ambientazione di "Ikoria: Terra dei Behemoth" cita molti elementi della cultura pop.
Ikoria è un piano del Multiverso abitato dai Behemoth, dei mostri titanici che mutano potenziandosi ulteriormente.
Gli umani sono costretti ad abitare in fortezze e città volanti.
L'ambientazione omaggia fortemente tutti i kaiju e i mostri giganti del cinema, ma si vedono anche citazioni ad opere pop moderne come: "Monster Hunter" e "L'Attacco dei Giganti".
Questa particolare ambientazione si riflette anche sulle meccaniche dell'espansione. L'espansione sfrutta le accoppiate tricolori nemiche e il mana ibrido. Tra le abilità conosciute, ritroviamo "Ciclo": eccezionale per pescare e scartare carte morte, nell'espansione molte interazioni con questa meccanica.
Tra le novità proposte, invece, vediamo:
- "Mutazione": abilità che rappresenta la capacità dei Behemoth di Ikoria di trasformarsi in creature gigantesche e potenti, gli umani del piano non possiedono questa capacità genetica.
Le carte con questa abilità possono essere lanciate in due modi: pagando normalmente il costo di mana presente sulle carte o pagando il costo di Mutazione (che è un costo di mana alternativo).
Quando lanciamo una creatura mutata, questa deve essere posizionata sopra o sotto una creatura che possediamo. In questo modo, le creature diventano una cosa sola: la creatura che si trova sopra mantiene la forza e la potenza, ma guadagna le abilità anche di quella di sotto.
Una creatura può mutare più volte, diventando sempre più forte o cambiando in base alla situazione. È un'abilità decisamente originale, ha un buon potenziale in alcuni formati competitivi;
- "Compagno": Per affrontare le difficoltà di Ikoria, è ideale portare con sé con un compagno animale. Questa caratteristica del piano è rappresentata nell'abilità "Compagno".
Ai fini del gioco, le creature leggendarie con quest'abilità possono essere giocate come normali creature o come compagni. In quel caso, dobbiamo rispettare tutte le indicazioni scritte sulla carta per comporre il nostro mazzo per poterli giocati come tali. I compagni iniziano la partita fuori dal mazzo, ma possono essere lanciati nel nostro turno quando è possibile.
Una volta giocati entrano a far parte della partita, seguono tutte le regole delle normali carte.
I compagni sono creature molto interessanti, che verranno sicuramente giocati in competitivo ma è palese che sono stati creati principalmente per i formati come il Commander e il Brawl, dove è più semplice comporre i deck con particolari richieste;
- Segnalini con Parole Chiave: nel corso della storia di Magic abbiamo visto molti tipi di segnalini. In "Ikoria: Terra dei Behemoth" sono presenti nuovi tipi di segnalino che donano abilità alle creature.
Le abilità presenti sui segnalini in questione sono: "Anti-Malocchio", "Attacco Improvviso", "Cautela", "Legame Vitale", "Minacciare", "Raggiungere", "Tocco Letale", "Travolgere" e "Volare";
- Sono presenti le meccaniche degli

Ikoria: Terra dei Behemoth i invadono la nuova espansione

archetipi "Human Tribal" e le meccaniche legate ai numeri pari e dispari.
"Ikoria: Terra dei Behemoth" possiede ondate di carte interessanti.
Omettendo ristampe classiche per poter giocare senza problemi in Standard (come: le dieci "Gain Lands", "Impulso Avventuroso", "Anticipare" e "Ricongiungimento Catartico"), abbiamo belle carte tra le comuni. "Guaritore di Drannith" e "Pungolatrice di Drannith" sono ottimi per guadagnare vantaggio negli archetipi "Cycling".
Abbiamo anche buon removal, come: "Profezia di Fuoco" (da usare in Standard, che consente anche di pescare una carta), "Incornare" (perfetto da giocare in combo con le creature molto potenti) e "Dardo Tranquillante" (è un buon ritardante, che permette anche di pescare).
Sono molto utili anche il counter "Tenere al Sicuro" e la creatura ramp incolore "Scovadistanze".
Le non comuni sono caratterizzati tra vari cicli di carte. Tra questi ci sono: il "Ciclo dei Cristalli" (cinque motori di mana che donano mana delle accoppiate tricolori nemiche, hanno anche "Ciclo") e il "Ciclo dei Vincolanti" (si tratta di cinque creature umano che potenziano le creature con la propria abilità, la migliore è "Vincolatenebre Astuta" che va a potenziare l'archetipo "Flash"). Altri non comuni interessanti sono: "Protocollo di Fuga" (perfetta negli archetipi "Cycling", genera un archetipo solido), "Simbionte Girino" (nei deck "Mutate" è perfetta per creare dei vantaggi), "Tattica Estrema" (buon removal negli archetipi "Human Tribal"), "Necropantera" (permette di rigiocare creature quando usa l'abilità "Mutazione"), "Drago Spiritello" (perfetta negli archetipi Izzet per poter infliggere danni consistenti), "Sbarramento del Santuario", "Baluardo del Ricordo" (entrambe molto potenti negli "Orzhov Human"), "Fulminacriniera di Savai" e "Bagliore dello Zenit" (entrambe da giocare nell'archetipo "Boros Cycling").
Anche le rare possiedono dei cicli di carte davvero fenomenali.
Vediamo: "Il Ciclo dei Miti" (cinque mangie molto potenti, che si potenziano se viene speso il mana richiesto), "Il Ciclo degli Ultimatum" (cinque magie dai poteri devastanti, che chiude il mega-ciclo iniziato nel "Blocco di Alara"), il "Ciclo dei Trioma" (cinque terre che donano mana tricolore che possiedono "Ciclo", saranno molto giocate anche in Modern) e il "Ciclo dei Compagni" (dieci creature leggendarie che possiedono l'abilità "Compagno", non dimenticate che "Lutri, il Rincorrimagie" è stato bandito in quel formato).
Per il resto delle rare, vanno menzionate: "Magistrato di Drannith" (ottima carta da "Hatebear" e "Death and Taxes", blocca "Reanimator" e simili), "Avventuriera di Lavariva" (la prima creatura che guadagna protezione dai pari o dai dispari, sarà decisamente utile nelle versioni aggressive degli "Hatebear"), "Pipistrello del Lamento Funebre" (un ottimo removal nei deck "Mutate"), "Spezzagemme" (oltre creatura da controllo per i "Midrange Mutate", la giocheremo nelle side di archetipo), "Vortice di Pensiero" (un pescino per i "Jeskai Control"), "Enclave dei Vincolatori" (peschino per i deck "Big", torna molto utile in Commander) e "L'Ozolito" (artefatto leggendario che consente di conservare segnalini e riutilizzarli).
Anche nelle rare mitiche sono presenti due cicli, per la precisione: il "Ciclo degli Alfa" (i cinque Behmoth alfa di Ikoria vengono rappresentati come creature tricolor e con "Mutare", ma possiedono degli effetti davvero potenti) e il "Ciclo degli Umani Leggendari" (i cinque leader degli umani di Ikoria sono rappresentati, sono molto versatili su più fronti).
Per il resto delle rare mitiche, vediamo: "Vivien Fautrice dei Mostri" (la nuova versione di Vivien è perfetta nei deck "Big Monster" e nei vari "Midrange", l'abilità statica si rifà a "Richiamo della Foresta"), "Lukka, Reietto delle Giubbe Ramate" (nuovo planeswalker, perfetto anch'esso negli archetipi "Big Gruul"), "Narset, della Tradizione Antica" (la nuova Narset si riappropria dei colori Jeskai.
È molto potente nei "Jeskai Control", tanto che diventa molto utile per fare danni continui), "Artigiano Immondo" (a suo modo, ricorda un "Tarmogoyf" con gli effetti di "Capsula della Genesi", genera ondate di nuovi archetipi che sfruttano il cimitero), "Falena della Covata Luminosa" (carta perfetta nei "White Weenie", che reanima facendo diventare le creature evasive) e "Godzilla, Re dei Mostri/Zilortha, Forza Incarnata" (carta disponibile solo per i Buy-a-Box, è l'opposto di "Doran, la Torre d'Assedio").
"Ikoria: Terra dei Behemoth" è davvero un'espansione interessante! L'ambientazione è accattivante, Ikoria è un piano davvero unico che si distingue da quelli visti in passato, ci sono carte davvero molto potenti ma la cosa che più colpisce so o le regole che sono state introdotte. Ci sono abilità che cambiano il concetto di gioco, inoltre molte meccaniche entreranno a far parte del gioco base di Magic.
Se avrà successo, ricorderemo questa espansione come un nuovo punto di riferimento. Ancora una volta, facciamo i più vivi complimenti agli autori del gioco, che sanno sempre rinnovarsi! Che altro aggiungere? Vi consigliamo vivamente di recuperare le carte di "Ikoria: Terra dei Behemoth", non ve ne pentirete! Buon gioco a tutti e ricordate... Ce la faremo insieme ;)

16 giugno

desperados III

il ritorno di Jhon Cooper e la sua famigerata banda

Il selvaggio West. Un luogo dove la legge è dettata da chi ha una pistola in mano, ed è imposta dagli scagnozzi al loro comando.
Un luogo dove la morte non è estranea e dove la gente comune fa gli straordinari specialmente quando inizia a giocare a Desperados III.
Questo gioco tattico in tempo reale, sviluppato dallo studio tedesco Mimimi (conosciuto per il titolo acclamato dalla critica Shadow Tactics: Blades Of The Shogun), permette ai giocatori di gestire una banda di Desperados guidati dal pistolero, amato dai fan, John Cooper, il cui unico obiettivo è cercare la sua nemesi.
Fortemente ispirato al primo gioco del franchise, Desperados: Wanted Dead or Alive, Desperados III consentirà di affrontare ogni missione con un'ampia varietà di soluzioni e percorsi diversi. Dato che la banda sarà sempre in inferiorità numerica, solo l'uso intelligente dell'ambiente e delle straordinarie capacità di ogni Desperado garantiranno la vittoria.
Desperados III è un gioco tattico in tempo reale ambientato in un aspro scenario del selvaggio West.
Assumi il controllo di una banda di criminali trasformandoli in un gruppo altamente funzionale di improbabili eroi ed eroine. Le loro forti e variegate personalità, lottano per cooperare, ma alla fine uniscono il loro potenziale per combinare le loro abilità e sfidare un nemico apparentemente superiore.
Cacciati da spietati banditi e da corrotti uomini di legge, i Desperados devono ribaltare le sorti di ogni missione.
La maggior parte delle soluzioni presenti nel precedente titolo dello studio sono confluite in maniera fluida e sensata in Desperados 3, dalla presenza di personaggi con set di abilità diverse, un ambiente estremamente ricco di possibilità di interazione e la necessità di dover pianificare con cura le proprie azioni con rapidità e sicurezza. A rendere un minimo le cose più accessibili, anche Desperados 3 ha il suo "Shadow Mode", qui ribattezzato "Resa dei conti", ovvero la possibilità di mettere in pausa e dare un singolo ordine a ogni membro del party da eseguire in sequenza o in contemporanea. Si tratta di un piccolo aiuto (che non vale al livello di difficoltà estremo) che non snatura affatto il gioco, che rimane fedele al suo spirito storico, ma che permette invece un ulteriore livello di profondità nella gestione delle azioni.
Se la struttura di gioco è solida e collaudata, il lavoro più interessante svolto da Mimimi Games, da quello sul level design, con mappe che diventano anche parecchio aperte e complesse.
Il gioco di Mimimi Games è abbondante, quasi eccessivo nel modo di travolgere il giocatore con una quantità di input e di stimoli che non è sempre facile tenere sotto controllo, specie quando il gruppo è al completo.
Non si tratta di un aspetto negativo, sia chiaro, ma richiede impegno e attenzione, e soprattutto una grande conoscenza delle specificità dei protagonisti: John è il classico cowboy con rivoltella, Hector è fortissimo con trappole e nel corpo a corpo, Isabelle è un'assassina magica pazzesca, Kate è irresistibile nel sedurre i nemici per distrarli, mentre il Doc è un cecchino infallibile.
In un epico viaggio attraverso il Messico e gli Stati Uniti del 1870, la squadra affronterà pericoli estremi e bande molto più numerose di loro.
Nel corso della missione che li porterà ad affrontare la loro nemesi e a sventare i piani di un magnate senza scrupoli, i cinque personaggi utilizzeranno una serie di abilità per infiltrarsi, spiare, sabotare, eludere, rubare, rapire, deviare, assassinare, far esplodere... e come estrema risorsa: abbattere.
Combina i tuoi specialisti per superare complesse sfide in molti modi diversi. Pianifica accuratamente le tue mosse ed eseguile alla perfezione in tempo reale per superare i nemici senza farti scoprire.

ASSETTO CORSA® COMPETIZIONE

THE OFFICIAL GT WORLD CHALLENGE GAME

ASSETTO CORSA COMPETIZIONE È LA MASSIMA ESPRESSIONE DEL BRAND ASSETTO CORSA E INTENDE AFFERMARSI COME SINONIMO DI ASSOLUTO REALISMO

IN ARRIVO IL 23 GIUGNO
PRENOTA SUBITO PER OTTENERE
INTERCONTINENTAL GT PACK *

3 www.pegi.info

* offerta valida esclusivamente per le prenotazioni, salvo esaurimento scorte

© Kunos Simulazioni srl - 2018-2020. All rights reserved. Developed by Kunos Simulazioni srl. Published by 505 Games.
All trademarks are property of their respective owners and are used under licence.

KUNOS SIMULAZIONI® 505 GAMES

Xiaomi Mi 10 e Mi 10 Pro: top di gamma in tutto e per tutto

**i nuovi dell'azienda cinese mai come quest'anno rivaleggiano con gli altri grandi del mercato.
DxOMark li ha subito promossi al vertice, sia sul fronte audio che su quello fotografico.**

La prima cosa che salta all'occhio è che le due versioni, contrariamente a quanto accade nella norma, esteriormente sono praticamente identiche, l'unico dettaglio utile a distinguerle è la cover posteriore opaca del Pro.
In un momento in cui tutti gli smartphone si somigliano questo Mi 10 Pro mantiene comunque un minimo di caratterizzazione Xiaomi, almeno sul posteriore, con le fotocamere allineate in verticale, il cerchio attorno alla fotocamera principale e un design leggermente stondato su ogni curva.
Notevole la nuova finitura satinata del vetro posteriore che al tatto è estremamente piacevole e sopratutto non trattiene affatto le impronte digitali, cosa che non è affatto un dettaglio da poco per uno smartphone di questa fascia di prezzo.
Non è particolarmente scivoloso, nonostante il retro molto oleofobico, però le dimensioni rimangono importanti e così anche il peso (208 grammi).
La scocca interamente in vetro è solida, le parti sono ben assemblate e il Gorilla Glass che riveste sia la parte anteriore sia quella posteriore contribuisce a ridurre il rischio di rotture e graffi.
La cornice è invece realizzata in materiale metallico, in Mi 10 è lucida come il resto dello smartphone e ospita i tasti fisici di accensione e regolazione del volume, i microfoni, la USB Type C 2.0, il sensore a infrarossi e il doppio altoparlante.
La versione Italiana ha poi un carrellino per la SIM in formato nano che può ospitare una sola scheda. Nel nostro paese arriva infatti solo la versione single SIM.
Dal punto di vista hardware Mi 10 Pro non ha certo deluso le aspettative.
Ha il potentissimo Snapdragon 865 octa core da 2,84 GHz con GPU Adreno 650 e 8 GB di RAM LPDDR5.
La memoria interna è solo da 256 GB, ma quantomeno è in tecnologia UFS 3.0. Peccato che questa memoria non sia espandibile e che questo possa essere un limite per qualcuno visto l'unico taglio di memoria.
La connettività è al top: LTE e 5G (Sub6), Wi-Fi 6, Bluetooth 5.1 e chip NFC. È presente anche la porta ad infrarossi, ma non il supporto dual nanoSIM, come neanche quello alle SIM virtuali eSIM.
Segnaliamo invece la mancanza di jack audio per le cuffie, della radio FM e di uscita video tramite USB-C 3.1. In tal senso forse si poteva fare qualcosa in più per completare l'hardware.
I livello raggiunto è molto alto nell'audio del telefono: è dotato infatti di due speaker stereo sui due lati corti e per una volta, dopo veramente tanto tempo, non si fa quindi uso della capsula auricolare a supporto dello speaker inferiore, ma abbiamo un vero audio stereo, oltre che potente e con un suono più completo della concorrenza.
Per quanto riguarda gli sblocchi biometrici l'unico davvero sicuro rimane il lettore di impronte digitali ottico sotto al display, fra i più veloci e precisi in circolazione.

Come ormai requisito in voga anche Mi 10 Pro è dotato di quattro fotocamere.
Il sensore principale è una fotocamera da 108 megapixel f/1.7 stabilizzata otticamente e che in modalità automatica scatta immagini a 27 megapixel.
Il secondo sensore è una fotocamera grandangolare da 20 megapixel capace di realizzare scatti grandangolari, anche se questo grandangolo non è spinto come altri concorrenti.
Gli altri due sensori sono due lenti zoom. Per essere precisi una è una lente equivalente 5X e l'altra equivalente 2X che viene pubblicizzata principalmente per i ritratti. Questa è una fotocamera da 12 megapixel, mentre la zoom è una 8 megapixel, entrambe ƒ/2.0.
Di diritto entra nell'albo dei migliori cameraphone 2020, proseguendo da dove eravamo rimasti con Mi Note 10 e un balzo decisamente in avanti rispetto a Mi9.
Le immagini sono ricche di dettagli e le molte fotocamere permettono di avere scatti al meglio nelle varie condizioni.
Il bilanciamento del bianco è risultato molto buono, così come anche la definizione generale e la messa a fuoco.
Tre le impostazioni troviamo anche la modalità di scatto a 108 megapixel (che perde HDR, AI e scatta più lentamente), la modalità ritratto, la modalità pro (con anche scatto in RAW a 27 megapixel) e una buona modalità notturna, che funziona molto bene la notte ma non è perfetta al buio totale.
Discreti i video, che però non raggiungono la qualità di altri concorrenti. Si registrano al massimo in 4K a 60fps, ma bisogna scendere fino al FullHD a 30fps per avere una stabilizzazione degna di questo nome.
Per la stessa ragione scende a questa risoluzione/framerate anche i filmati registrati in modalità ultra stabile. Anche la fotocamera frontale in tal senso non stupisce e arriva solo fino al FullHD a 30 fps.
Belli i video in 8K dalla fotocamera principale, ma anche questo poco stabilizzati.
Bene invece le foto in modalità selfie dal sensore frontale da 20 megapixel ƒ/2.0 integrato all'interno del foro.
Mi 10 Pro è dotato di un pannello da 6,67 pollici FullHD+ (1080 x 2340 pixel) Super AMOLED con supporto all'HDR10+, ottimi contrasti e luminosità e anche un refresh rate di 90 Hz.
Lo schermo supporta poi un always-on abbastanza completo e personalizzabile ma che comunque non mostra le icone di tutte le notifiche in arrivo, ma solo quelle di certe app.
La fotocamera frontale va a creare ovviamente un piccolo foro in alto a sinistra, dentro la quale è alloggiata, non fastidiosa nell'utilizzo quotidiano.
Xiaomi Mi 10 Pro arriva sul mercato con MIUI 11.0.7 e Android 10 aggiornato.
La MIUI è ormai estremamente matura anche se ci vorrebbe qualche passo in avanti un po' più coraggioso per realizzare qualcosa di davvero nuovo.
In termini di funzioni è presente quasi tutto quello che ci si aspetterebbe: la modalità scura (programmabile), il solito ottimo tool per la sicurezza, i temi, la modalità ad una mano il secondo spazio e un tool per massimizzare le prestazioni nei videogiochi.
Il sistema, come da tradizione Xiaomi, è estremamente fluido e non mostra mai segni di rallentamenti.
Il tutto rimane godibile anche graficamente e con vari spunti interessanti nascosti nei meandri delle impostazioni di sistema.
Xiaomi Mi 10 Pro ha una batteria da 4.500 mAh che garantisce buona autonomia, anche con lo schermo impostato a 90Hz.
È probabilmente questa la scelta che ha spinto l'azienda a non optare per un pannello da 120 Hz. Oltre a riuscire ad arrivare abbastanza tranquillamente a sera con qualsiasi utilizzo abbiamo a disposizione anche la ricarica super rapida a 50W e anche quella wireless a 30W.
Per la prima volta su uno smartphone Xiaomi arriva anche la ricarica wireless inversa a 5W.

XIAOMI Mi 10 Pro	
OS (al lancio)	Android 10 con MIUI 11
Processore	Snapdragon 865 Octa-Core a 2.84GHz
RAM	8 GB LPDDR5
Display	TrueColor AMOLED 6.67" Full HD+ (19.5:9)
Risoluzione	2340x1080 px
Storage (al lancio)	256 GB UFS 3.0
Fotocamera Posteriore	Quad Camera: Principale 108MP (1/1.33" - f/1.7) OIS + Ultra Grandangolare 20MP (13mm - f/2.2) Teleobiettivo 12MP (1/2.55" - DP - f/2.0) Teleobiettivo 8MP (f/2.0) OIS - Zoom 10x ibrido Video 8K @30fps - 4K @30/60fps
Fotocamera Anteriore	20MP (1/3" - f/2.0)
Extra	5G Sub-6 n1/n3/n7/n28/n77/n78 Supporta Wi-Fi 6, 5G MultiLink NFC Sensore impronte digitali Doppio Speaker Hi-Res Audio Motore a vibrazione lineare asse X LiquidCool 2.0 - Camera vapore + grafite multi + grafene
Porte	USB Type-C
Batteria	4.500 mAh + Ricarica rapida + Ricarica Wireless
Dimensioni	162.58 x 74.80 x 8.96 mm
Peso	208 gr

Funko nuovi pop in arrivo

prenota il tuo preferito*

* alcuni personaggi sono in tiratura limitata, richiedi info nel tuo negozio

MotoGP™20

BEYOND. TOGETHER.

DISPONIBILE ORA

motogpvideogame.com | #motogpvideogame

DESIGNED BY Drudi Performance

3 www.pegi.info

PS4 XBOX ONE STEAM STADIA NINTENDO SWITCH

MILESTONE

MotoGP™20 © 2020 Published and Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. Copyright © 2020 Dorna Sports S.L. - All rights reserved. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. Stadia, the S logo, and related marks and logos are trademarks of Google LLC. All other trademarks are properties of their respective owners.